

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース											
ゲームプログラミング応用実習 2											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	大圖 衛玄			実務 経験	有	職種	ゲームプログラマー				
授業概要											
アセンブラ言語を通して、CPUの演算装置やメモリの仕組みを学習する。また、実際のC言語のプログラムがどのようにコンパイルされるのか考察する。 インラインアセンブラの機能を使って、簡単なプログラムの作成を行う。											
到達目標											
<ul style="list-style-type: none"> ・CPUやメモリの仕組みについて理解する。 ・演算装置の仕組みを理解する。 ・インラインアセンブラ機能を使って簡単なアセンブラ言語のプログラムを書けるようになる。 											
授業方法											
プログラミングスキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかないため、実際に制作を行いながら授業を進める。積極的にかつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力が必要である。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。											
成績評価方法											
試験・課題(70%)：課題の提出状況と完成度を総合的に評価する 平常点(30%)：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	アセンブラ入門 (CASL編) ①：CPUの演算装置やメモリについて理解する										
第2回	アセンブラ入門 (CASL編) ②：コール・リターン・スタックについて理解する										
第3回	x86系アセンブラ入門①：CPU、レジスタ、命令などx86系CPUの概要を理解する										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース

ゲームプログラミング応用実習 2

第4回	x86系アセンブラ入門②：四則演算、論理演算を理解する
第5回	x86系アセンブラ入門③：条件分岐、ループを理解する
第6回	x86系アセンブラ入門④：関数呼び出しの仕組みを理解する
第7回	x86系アセンブラ入門⑤：配列操作の基本を理解する
第8回	x86系アセンブラ入門⑥：構造体操作の基本を理解する
第9回	x86アセンブラ練習問題①：文字列操作系の練習問題
第10回	x86アセンブラ練習問題②：配列列操作系の練習問題
第11回	x86アセンブラ練習問題③：構造体操作系の練習問題
第12回	まとめ：授業の振り返りを行う。